

Государственное областное бюджетное  
профессиональное образовательное учреждение  
«Грязинский технический колледж»

---



## **МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ**

**на тему**

# **«ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ»**

по специальности 38.02.02 Страхование дело (имущественное)

Рассмотрено на заседании  
цикловой комиссии  
обще профессиональных  
дисциплин

Протокол №

от «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2015 г.

Председатель цикловой комиссии

\_\_\_\_\_ С.Н. Петрова

Грязи, 2015

Методические рекомендации рекомендованы для использования в учебном процессе, предназначены для студентов, обучающихся по специальности 38.02.03 Страхование (имущественное). Также рекомендации могут быть использованы преподавателем для подготовки к занятиям по вопросам изучения специфики страховой деятельности.

Составитель: С.Н.Петрова – преподаватель спецдисциплин профессиональных модулей

## **Оглавление**

Введение.....	3
Учебная игра как один из способов управления учебно-познавательной деятельностью студента .....	3
Особенности подготовки модели игры.....	4
Структура и содержание игры.....	5
Особенности и функции игровых технологий .....	7
Конкурс-игра «ЛУЧШИЙ СПЕЦИАЛИСТ» .....	8
Заключение.....	16
Используемая литература .....	17
Приложение 1 .....	18

## **Аннотация**

В данной рекомендации представлен пример ролевой игры «Лучший финансист», проводимой на зачетном занятии. Перед студентами (слушателями) ставится цель вжиться в образ специалиста, роль которого они будут выполнять. Обучающимся предлагается мыслить за своего персонажа, продумать подготовительный этап так, как продумал бы его специалист. В то же время студент (слушатель) учится преодолевать трудности вербального (словесного) и невербального (языка жестов) общения.

## Введение

*Учебная игра* – вариативная, динамично развивающаяся *форма организации*, целенаправленного взаимодействия всех ее участников при педагогическом руководстве со стороны преподавателя. Сущность этой формы составляет взаимосвязь имитационного моделирования и ролевого поведения участников игры в процессе решения ими типовых профессиональных и учебных задач достаточно высокого уровня проблемности.

Игра раскрывает личностный потенциал студента (слушателя): каждый участник может продиагностировать свои собственные возможности в отдельности и в совместной деятельности с другими участниками. Студенты (слушатели) становятся творцами не только профессиональных ситуаций, но и «создателями» собственной личности. Они решают задачи самоуправления, ищут пути и средства оптимизации профессионального общения, выявляют свои недостатки и предпринимают меры по их устранению. В этом им помогает преподаватель.

В данной рекомендации представлен пример ролевой игры «Лучший финансист» проводимой на зачетном занятии.

Трансформация личностных качеств студентов (слушателей) происходит на всех уровнях подготовки и проведения игры. Перед студентами (слушателями) ставится цель вжиться в образ специалиста, роль которого они будут выполнять.

При подготовке игры преподаватель, как правило, рекомендует им попытаться мыслить за своего персонажа, продумать подготовительный этап так, как продумал бы его специалист.

В то же время студент (слушатель) учится преодолевать трудности вербального (словесного) и невербального (языка жестов) общения.

### **Учебная игра как один из способов управления учебно-познавательной деятельностью студента**

Учебная игра с позиции игровой деятельности – это познание и реальное освоение обучаемыми социальной и предметной деятельности в процессе решения игровой проблемы путем игровой имитации, воссоздания в ролях основных видов поведения по определенным, заложенным в условиях игры правилам, и на модели профессиональной деятельности в условных ситуациях.

Рассматриваемая с позиций учебной деятельности как сложная педагогическая технология, учебная игра представляет собой специфический способ управления учебно-познавательной деятельностью студента.

*Сущность игры как средства обучения* состоит в ее способности служить целям обучения и воспитания, а также в том, что она переводит указанные цели в реальные результаты. Способность эта заключена в игровом моделировании в условных ситуациях основных видов деятельности личности, направленных на воссоздание и усвоение социального и профессионального опыта, в результате чего происходит накопление, актуализация и трансформация знаний в умения и навыки, накопление опыта личности и ее развитие.

*Игра как метод обучения* является нормативной моделью процессов деятельности. В частности, такой моделью является роль, содержащая в себе набор правил, определяющих как содержание, так и направленность, характер действий играющих. Игровой метод – это, прежде всего исполнение роли по определенным, заложенным в ней правилам, а сами игры – используемые в обучении и воспитании – ролевые игры.

Особое регулятивное значение в данном виде обучения принадлежит игровой проблеме: именно она составляет ядро игровой роли и обуславливает воспитательную и обучающую ценности той или иной конкретной игры. В игре именно проблема выступает источником развития, «приводит в движение» роль, она же создает проблемные ситуации игры.

### **Особенности подготовки модели игры**

В процессе подготовки и проведения дидактической игры каждый студент (слушатель) должен иметь возможность для самоутверждения и саморазвития. Преподаватель обязан помочь студенту (слушателю) стать в игре тем, кем он может стать, показать ему самому его лучшие качества, которые могут раскрыться в динамике общения. Успех в имитируемой ролевой деятельности вызывает у исполнителей веру в свои силы и возможности, желание вновь пережить игровые ситуации, чтобы найти в себе нечто новое, профессионально важное.

Игра может быть рассмотрена и как саморегулируемая система. Если обычные учебные занятия предусматривают общение преподавателя и студентов (слушателей) «по вертикали», когда преподаватель полностью диктует направление и режим работы, выявляя недоинформированность студентов (слушателей) по ряду вопросов, то отношения в дидактической игре между ее участниками складываются «по горизонтали». Она вырабатывает основу свободных, творческих отношений равно информированных партнеров. Преподаватель исключается из числа непосредственных партнеров, он как бы уходит на второй план, в среду зрителей; это обстоятельство снимает определенный психологический барьер общения, раскрепощает студентов (слушателей). Студент (слушатель) наполняет роль индивидуальными средствами самовыражения, борется за профессиональное и интеллектуальное признание в группе.

Качество знаний в игровой форме в значительной степени зависит от авторитета преподавателя. Преподаватель, не имеющий глубокого и стабильного контакта с членами группы, не сможет на высоком уровне провести игру. Если преподаватель не вызывает доверия у студентов (слушателей) своими знаниями, педагогическим мастерством, человеческими качествами, игра не даст запланированного результата или даже будет иметь противоположный результат.

Опыт показывает, что любовь студентов (слушателей) к предмету зависит не столько от его содержания, сколько от личности преподавателя. Поэтому при планировании игровых форм обучения необходимо выяснить отношение студентов (слушателей) к преподавателю, например, путем анкетирования, которое расценивается ими как акт доверия, формирует их положительную преднастройку, заинтересованное отношение и ответственность за игровую деятельность.

В подготовке дидактической игры можно выделить следующие операции:

1. *Выбор темы и диагностика исходной ситуации.* Темой может быть практически любой раздел учебного курса. Желательно при этом, чтобы учебный материал имел практический выход на профессиональную деятельность или специальную учебную дисциплину.

2. *Формирование целей и задач.* Цели и задачи формируют с учетом не только темы, но и исходной ситуации. В одной ситуации, но с разными целями можно по-разному построить игру. Для этого необходимо соответствующим образом расставить акценты и сформулировать цели на каждом этапе или операции.

3. *Определение структуры.* Структура определяется с учетом целей, задач, темы, состава участников.

4. *Диагностика игровых качеств участников дидактической игры.*

Студенческая группа – как правило, сложившийся коллектив, в котором определены симпатии и антипатии. Поэтому целесообразно перед началом серии игр провести анкетирование студентов (слушателей), что позволит увидеть и оценить игровой коллектив, как бы изучить, выявить то, что думают о себе сами исполнители ролевых функций, определить уровень претензий каждого участника, найти ему оптимального партнера и т. п.

При подготовке к игровой деятельности следует соблюдать следующие методические требования:

- логическое продолжение и завершение конкретной теоретической темы (раздела) учебной дисциплины, практическим дополнением к теме (разделу) или же завершением изучения дисциплины в целом;
- максимальная приближенность к реальным производственным условиям;
- создание атмосферы поиска и непринужденности;
- тщательная подготовка учебно-методической документации;
- четко сформулированные задачи, условия и правила игры;
- выявление вариантов возможных решений указанной проблемы;
- наличие необходимого оборудования.

### **Структура и содержание игры**

Важными параметрами структуры учебной игры являются ее конструктивные свойства, отражающие функциональное единство целей, структуры и содержания игры.

Деловая игра – это совместная деятельность двух и более людей. Игра возможна при наличии нескольких участников, вступающих в общение и взаимодействие с целью обсуждения проблемы и принятия решения по всем вопросам содержания.

*Имитационная модель* отражает выбранный фрагмент реальной действительности и задает предметный контекст профессиональной деятельности специалиста в учебном процессе.

*Игровая модель* является способом описания работы участников с имитационной моделью, что задает социальный контекст профессиональной деятельности специалистов.

Необходимо помнить, что отнюдь не любое содержание профессиональной деятельности подходит для игрового моделирования. Отбирают то, что достаточно сложно, что содержит в себе проблемность.

Цели игры – один из сложных структурных компонентов. Определяются цели педагогические (цели обучения и воспитания, дидактические и воспитательные) и игровые. Игровые цели нужны для создания мотивации к игре, соответствующего эмоционального фона. Они, как правило, выполняют подчиненную, роль средства достижения педагогических целей.

Предмет игры – это предмет деятельности участников игры. Предмет игры задается исходя, из модели специалиста и представляет собой перечень процессов и явлений, воссоздаваемых в деловой игре и требующих выполнения профессионально-компетентных действий.

В сценарии находят отражение принципы проблемности, двуплановости, совместной деятельности. Под «сценарием игры» понимается описание в словесной или графической форме предметного содержания, выраженного в характере и последовательности действий игроков, преподавателя и ведущего игру. В сценарии отражается общая последовательность игры, разбитой на основные этапы, операции и шаги.

Функции оценивания могут выполнять преподаватель (он представляет оценку деятельности групп и игроков), а также сами игроки. Это могут быть непосредственно исполнители либо представители ролей – эксперты, аналитики, представители заказчика. Используют такие методики, оценивая графическое изображение количественных результатов; анкетирование, содержательный анализ деятельности и ее результатов.

В методическое и техническое обеспечение деловой игры, как правило, включают:

- проект деловой игры;
- сценарий;
- методические рекомендации по организации, проведению, форме представления результатов игры;
- набор различных форм бланковой и другой документации;
- перечень технических средств для деловой игры;
- программы ЭВМ и соответствующие информационное и математическое обеспечение.

В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средства реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т. е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

## Особенности и функции игровых технологий

*Игра* – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Большинство игр отличает следующие черты (С.А. Шмаков):

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию учащегося, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие); творческий, и значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

По мнению С.Л. Шмакова, как феномен педагогической культуры игра выполняет следующие важные функции:

- Функция социализации.

Игра – есть сильнейшее средство включения студента в систему общественных отношений, усвоения им богатств культуры.

- Функция межнациональной коммуникации.

Игра позволяет учащемуся усваивать общечеловеческие ценности, культуру представителей разных национальностей, поскольку «игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечески».

- Функция самореализации ребенка в игре как «полигоне человеческой практики».

Игра позволяет, с одной стороны, построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике студента, с другой – выявить недостатки опыта.

Коммуникативная функция игры ярко иллюстрирует тот факт, что игра – деятельность коммуникативная, позволяющая учащемуся войти в реальный контекст сложнейших человеческих коммуникаций.

- Диагностическая функция игры предоставляет возможность педагогу диагностировать различные проявления учащегося (интеллектуальные, творческие, эмоциональные и др.). В то же время игра – «поле самовыражения», в котором учащийся проверяет свои силы, возможности в свободных действиях, самовыражает и самоутверждает себя.

- Терапевтическая функция игры заключается в использовании игры как средства преодоления различных трудностей, возникающих у студента в поведении, общении, учении.

- Функция коррекции – есть внесение позитивных изменений, дополнений в структуру личностных показателей студента игре этот процесс происходит естественно, мягко.

- Развлекательная функция игры, пожалуй, одна из основных функций.

Игра стратегически – только организованное культурное пространство развлечений студента, в котором он идет от развлечения к развитию.

Педагогические игры – достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса. Основное отличие педагогической игры от игры вообще состоит в том, что она обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Педагогические игры достаточно разнообразны по:

- дидактическим целям;
- организационной структуре;
- возрастным возможностям их использования;
- специфике содержания.

### **Конкурс-игра «ЛУЧШИЙ СПЕЦИАЛИСТ»**

#### **Цели:**

- закрепление и обобщение опорных знаний и навыков по изучаемой дисциплине;
- формирование профессионального мышления будущих менеджеров.
- повышение учебной мотивации студентов.

#### **Задачи:**

- развитие навыков межгруппового общения.
- развитие аналитических способностей студентов.
- пробуждение желания участвовать в решении проблем развития организации.
- показать пример студентам со слабой мотивацией обучения.

**Форма проведения: ролевая игра.**

#### **Подготовительная работа**

1. Повторение основных понятий дисциплины «Страховое дело».
2. Домашнее задание командам-компаниям – подготовить название компаний и девиз.
3. Организация игровой поляны: расстановка мебели.
4. Обеспечение компаний раздаточным материалом с заданиями и планшетом с расчетными формулами всех видов относительных показателей.
5. Обеспечение принципа соревновательности в работе конкурса и принципа прозрачности результатов на всех этапах работы – ведение расчетной ведомости.

#### **Этапы конкурса:**

1. Представление команд.
2. Конкурс «Приумножаем капитал».
3. Конкурс «Обширные знания».
4. Конкурс «Каверзный вопрос».
5. Конкурс «Эрудит».
6. Конкурс «Деньги любят счет».
7. Подсчет результатов.



## 8. Заключительный.

### ХОД ЗАНЯТИЯ

Здравствуйте. Сегодня наше занятие на тему «Все о страховании» мы проведем в форме ролевой игры «Лучший специалист».

*(слайд 1-2)*

Цели нашего занятия:

*(слайд 3)*

Сейчас много игр показывают по телевидению. Играют взрослые и дети. И мы с вами сегодня тоже поиграем. Но так как сегодня вы будете выступать в роли специалистов по страхованию хотелось бы дать Вам советы:

*(слайд4)*

Держи слово!

1. Хочешь приуспеть – рискуй!
2. Богатство любит здоровых.
3. Будь весел!
4. Не жалей своих усилий для налаживания контактов и связей.
5. Работай равномерно.
6. Не беги за уходящим днем.
7. Не работай в выходные дни.
8. Засыпая, думай о том, что будет завтра.
9. Завтра все будет иначе.
10. Береги здоровье.
11. Не терзайся из-за неудач.

И проснешься успешным специалистом!!

Чем только не одаривает бизнес тех, кто взялся за него с единственной целью – заработать.

*(слайд 5)*

Итак, вы сейчас не студенты, а специалисты страховых компаний. И сначала вам необходимо себя представить. Предоставляем слово капитану команды. Необходимо сказать название компании, ваш девиз и конечно представить сотрудников.

*(слайд 6) и (слайд 7)*

Начнем с капитана команды №1 *(выдается номерок)* – Анисимова Михаила  
*(на слайде капитан 1-й команды – и его фирма, потом капитан второй команды и его фирма)*

Послушайте условия игры:

Перед вами банк одной страховой компании и банк другой компании. В банке будет вестись главный учет денежных средств. *(Представление представителей банка. У них на груди табличка)*

Бухгалтер каждой компании получает в банке первоначальный капитал на открытие бизнеса в виде краткосрочного кредита под 30% годовых – 100000 у.е. – игровых денежных знаков и сумма денег сразу перечисляется на расчетный счет фирмы. В расчетном счете также ведутся статьи доходов и расходов.

В конце процедуры вложений вы должны вернуть в банк 130000 у.е.

Вы сегодня попытаетесь заключить как можно больше выгодных контрактов. Сейчас вашей прибыльной сферой являются знания. Контрактами будут являться предложенные задания. Взнос, который вы получите будет зависеть от сложности задания, Правильно отгадав вы получите прибыль и пополните свой страховой фонд, неверно отгадав вы произведете страховую выплату и страховой фонд у вас уменьшится.

Если вы ответ не знаете, вы можете купить подсказку – 5000 у.е. (на доске)

Попытайтесь вложить свои средства с умом. Та фирма, которая получит большую прибыль и сформирует большой размер фонда – победитель.

Но, вначале давайте приумножим свой капитал.

(слайд 8)

### 1-й тур ПРИУМНОЖАЕМ КАПИТАЛ

По одному участнику от команд следует по очереди подойти к своему столу со словами-ребусами. Отгаданный ребус вы передаете мне на стол. Правильный ответ – 10000 у.е. Вы можете обратиться к команде, но подсказка стоит 5000 у.е.

Начинаем:

С				Д	О					
---	--	--	--	---	---	--	--	--	--	--

А) Разность между денежными поступлениями и расходами за определенный период;

Б) соглашение двух или нескольких лиц с указанием прав и обязанностей сторон;

				Т	А				
--	--	--	--	---	---	--	--	--	--

А) денежная единица государства

Б) цена страховой услуги

				О	Т				Ь
--	--	--	--	---	---	--	--	--	---

А) показатель подвижности денежных средств.

Б) область экономической деятельности, характеризующаяся единством используемой технологии и выпускаемой продукции.

		Н	А				
--	--	---	---	--	--	--	--

А) денежное выражение стоимости товара;

Б) обязательный платеж, взимаемый государством с физических и юридических лиц в государственный либо в местный бюджет.

			С	А					Я
--	--	--	---	---	--	--	--	--	---

А) наличные деньги, имеющиеся у предприятия, фирмы, специально оборудованное помещение для приема, хранения и выдачи денег.

Б) мера воздействия, применяемая к стороне, нарушившей условия договора.

Б						О				Д
---	--	--	--	--	--	---	--	--	--	---

А) документально оформленный перечень рисков, принятых к страхованию и подлежащих перестрахованию. Содержит их подробную характеристику.

Б) размер месячной заработной платы специалистов страхового дела, установленный в зависимости от должности.

Вопросы по очереди:

-----  
-----  
-----  
Преподаватель:

Мы с вами живем в материальном мире и, конечно же, всем нам нужны деньги. Это факт, и от него никуда не денешься. Конечно же, можно было бы уединиться где-либо в отшельничестве, питаться тем, что дает природа, ходить без одежды и обходиться вообще без денег. Но вряд ли стоит лишать себя интересного и захватывающего путешествия под названием «жизнь» и всех тех радостей, которые она дает каждому при его желании взять. А деньги как раз таки способны дать многие из этих радостей.

Чтобы накопленные средства были потрачены не впустую, расскажу небольшую притчу.

*(слайд 9-14)*

В старинном городе жил великий мудрец, и слава о его мудрости разносилась далеко вокруг. Но в городе жил человек, завидовавший славе мудреца. И решил он придумать вопрос, на который бы не смог ответить великий мудрец. И пошел он на ближайший луг, поймал бабочку, посадил ее между сомкнутыми ладонями и сказал себе: «Спрошу-ка я мудреца: скажи, о мудрейший, какая бабочка у меня в руках – живая или мертвая. Если он скажет – живая, я сожму ладони, и бабочка умрет. А сени скажет – мертвая, я раскрою ладони, и бабочка улетит. И тогда все увидят, кто из нас умнее». И отправился завистник к мудрецу и спросил его: «Какая бабочка у меня, о мудрейший, живая или мертвая?» И мудрец, который действительно был очень умным человеком, ответил: «Все в твоих руках...»

Вывод ясен: «Сегодня все в ваших руках». Желаю удачи.

## 2-й тур ОБЩИРНЫЕ ЗНАНИЯ

*(слайд 15)*

На продажу выставляется определенная область знаний. Формулировку вопроса участник узнает, лишь после того, как он купит выставленный лот и заплатит за него высокую цену.

Цена за правильный ответ на вопрос зависит от сложности задания.  
Штраф за неправильный ответ – 10000 у.е.

*(слайд 16)*

Область экономических знаний	Денежное вознаграждение
1. Страховые выплаты. <b>Вопрос.</b> Минимальный ущерб, не возмещаемый страховыми компаниями. (Франшиза).	20000
2. Прибыль. <b>Вопрос.</b> Разница между балансовой прибылью отчетного года и величиной	20000

налога на прибыль с учетом льгот по налогообложению. (Чистая прибыль).	
3. Актуарные расчеты <b>Вопрос.</b> Основной вес в структуре страхового тарифа составляет (нетто-ставка)	30000
4. Виды страхования. <b>Вопрос.</b> Как называется страхование объектов, относящихся к разным видам имущественного страхования и (или) личного страхования (комплексное страхование).	20000
5. Технология продажи <b>Вопрос.</b> Процесс набора и отбора (селекция) страховых агентов. (Рекрутинг)	10000
6. 6.Страховой рынок. <b>Вопрос.</b> Деятельность по защите одним страховщиком имущественных интересов другого страховщика, связанных с принятием последним обязательств по договору страхования - _____(перестрахование).	20000
7. Финансовая деятельность. <b>Вопрос.</b> Показатель, определяемый как отношение совокупного размера страховых выплат к совокупному размеру страховых взносов (убыточность страховой деятельности).	40000
8. Посредническая деятельность. <b>Вопрос.</b> Субъект, содействующий совершению сделок между страхователем и страховщиком? (брокер).	20000
9. Риск-менеджмент в страховании. <b>Вопрос.</b> Как называются мероприятия по предупреждению чрезвычайного события и минимизации риска, проводимые страховыми компаниями (превентивные).	50000
10. Документационное обеспечение страховой деятельности. <b>Вопрос.</b> Документ, подтверждающий факт наступления страхового случая и наступления обязанностей страховщика произвести страховую выплату (страховой акт).	30000

**2-й тур. РАЗМИНКА «КАВЕРЗНЫЙ ВОПРОС»**  
(вопрос задают студенты другой группы)

*(слайд 17-18)*

Правильный ответ – 20000 у.е.

Итак, вопрос фирмы.....(видеофайлы)

1. Вы собираетесь открыть свое предприятие, например, по выпуску дыроколов. Что Вы проведете сначала: менеджмент, маркетинг, агентские операции?- маркетинг
2. Назовите слово, которое в буквальном переводе с итальянского означает «кладущий» в ящик: кассир, кладовщик, инкассатор, банкир.- инкассатор
3. У предприятия есть акционеры, поставщики, дебиторы, кредиторы. Кому из них будет выгодна инфляция? – дебиторам
4. Какое слово связывает школьника и инвестора (портфель)

## 4-й тур ЭРУДИТ

(слайд 21)

Ну а теперь каждому специалисту фирмы по очереди будут заданы вопросы. Правильный ответ – 2000 у.е. Неправильный ответ или отказ от ответа – 1000 у.е. Начнем с фирмы №1.....

**1. Страховой продукт** – набор основных (страховых) и вспомогательных услуг, представляемых страховой компанией за определенную плату Клиенту с целью удовлетворения его потребностей (например страхование имущества «Антириск»).

**2. Перестрахование** – деятельность по защите одним страховщиком (перестраховщиком) имущественных интересов другого страховщика (перестрахователя), связанных с принятым последним по договору страхования (основному договору) обязательств по страховой выплате.

**3. Страховая выплата** – денежная сумма, которая выплачивается страховщиком страхователю или застрахованному лицу, при наступлении страхового случая.

**4. Страхователи** юридические и дееспособные физические лица, заключившие со страховщиками договоры страхования. (тот, кто заключает договор со страховой компанией).

**5. Страховая сумма** – денежная сумма, которая определена договором страхования и исходя из которой рассчитывается страховая выплата при наступлении страхового случая.

**6. Страховой случай**, предполагаемое событие, на случай наступления которого проводится страхование.

**7. Объект страхования** не противоречащий законодательству РФ имущественный интерес, выступающий предметом договора страхования (например квартира, машина, здоровье и пр.).

**8. Страховщики** – юридические лица, созданные для осуществления страхования. (страховые компании – ВСК, Ингосстрах и пр.)

**9. Страховой взнос** – сумма, которая уплачивается страхователем при заключении договора страхования.

**10. Страховой тариф** ставка страховой премии с учетом объекта страхования и характера страхового риска.

**11. Страховой случай** – свершившееся событие, предусмотренное договором страхования или законом, с наступлением которого возникает обязанность страховщика произвести страховую выплату страхователю или застрахованному лицу.

**12. Сострахование** – вид страхования, при котором один объект страхования может быть застрахован совместно несколькими страховыми компаниями, называется:

**13. Страховые актуарии** осуществляют свою деятельность на основе: - **квалификационного аттестата**

**14. Уставный капитал на предприятии** – капитал, образованный за счет вкладов учредителей предприятия. Величина уставного фонда показывает раз-

мер тех денежных средств – *основных и оборотных*, — которые инвестированы в процесс производства.

**15. Обязательное страхование** – форма страхования, при которой страховые отношения возникают в силу закона.

**16. Абадон** – соглашение, при котором страховщик получает право собственности на имущество, за которое выплачено страховое возмещение.

**17. Страховой агент** – физические и юридические лица, представляющие интересы страховщика и действующие от его имени и по его поручению.

**18. Платежеспособность предприятия** – возможность предприятия полностью и своевременно погасить свои платежные обязательства наличными денежными ресурсами.

**19. Франшиза** – условие договора страхования, при котором страховая компания освобождается от выплаты части ущерба это

**20. Андеррайтер** – высококвалифицированный специалист в области страхового бизнеса, имеющий властные полномочия от руководства страховой компании принимать на страхование предложенные риски, определять тарифные ставки.

**21. Бордеро** – документально оформленный перечень рисков, принятых к страхованию и подлежащих

**22. Зеленая карта** – система международных договоров об обязательном страховании гражданской ответственности владельцев средств автотранспорта. Получила название по цвету и форме страхового полиса.

**23. Сюрвейер** – обычно инспектор или агент страховщика, осуществляющий осмотр имущества, принимаемого на страхование.

**24. Срок страхования** – временной интервал, в течение которого застрахованы объекты страхования.

**26. Страховой полис** — документ установленного образца, выдаваемый страховщиком страхователю (застрахованному).

**27. Выгодоприобретатель** – завещательное лицо, т.е. получатель страховой суммы после смерти завещателя. Назначается страхователем (застрахованным) на случай его смерти в результате страхового случая. Фиксируется в страховом полисе (договоре).

**28. Застрахованный** – физическое лицо, жизнь, здоровье и трудоспособность которого выступают объектом страховой защиты. Застрахованным является физическое лицо, в пользу которого заключен договор страхования

(слайд 23)

### 5-й тур НАШЕ ДЕЛО – СТРАХОВОЕ

Правильный ответ – 2000 у.е. Неправильный ответ или отказ от ответа – 1000 у.е. Начинает фирма – у кого больше выпадут кости.

Иван Иванович застраховал в страховой компании «ВСК» квартиру на 12 месяцев от ущерба в результате пожара, затопления, аварий систем отопления и пр. «Антириск», на сумму 400 000 руб. и заплатил за полис 2 500 руб.

**Иван Иванович – это....?**

**ВСК – это.....?**

Квартира – это.....?  
Пожар, затопление, авария – это.....?  
На сумму 400 000 руб. - это .....?  
Заплатил за полис 2 500 руб. – это...?  
«Антириск» – это.....?  
12 месяцев – это.....

### **6-й тур ДЕНЬГИ ЛЮБЯТ СЧЕТ**

*Стоимость ответ – 2000 д.е.*

**Фирма 1: Определить размер страхового возмещения при применении условной (не вычитаемой) и безусловной (вычитаемой) франшизы, если:**

**страховая сумма составляет 60000 д.е.**

**уровень франшизы - 5000 д.е.**

**ущерб страхователя - 60% от страховой суммы**

**Фирма 2.: Определить размер страхового возмещения при применении условной (не вычитаемой) и безусловной (вычитаемой) франшизы, если:**

**страховая сумма составляет 35000 д.е.**

**уровень франшизы - 10%**

**ущерб страхователя составляет 10000 д.е**

### *ЗАПОЛНИТЕ ПОЛИС по ОСАГО ПО ПРЕДСТАВЛЕННОМУ ЗАЯВЛЕНИЮ*

Гражданин Фадеев Владимир Иванович (18.08.1986 года рождения, паспорт номер 3204, серия 816352) обратился в страховую компанию с целью застраховать свой автомобиль по договору обязательного страхования гражданской ответственности владельцев транспортных средств (ОСАГО). Данный вид страхования является одним из видов страхования ответственности и означает, что если застрахованный станет виновником ДТП и причинит вред другому лицу, то компенсировать ущерб будет страховая компания, а не сам виновник ДТП.

Ну а теперь определим сумму наличных денег. Выплачиваем кредит и 30% годовых за пользование им. Итак, представители банков должны огласить результаты:

Победитель....

### **Вручение грамот и призов**

Итог занятия подводит преподаватель:

«Мы, люди, несовершенны по своей природе и потому не ценим то, за что не нужно платить. Мы ценим дома, автомобили, яхты и в то же время не придаём почти или совсем никакой ценности тем вещам в жизни, которые нам даются бесплатно, – своему телу, разуму, здоровью, семье, друзьям, любви и естественным законам вселенной, истина заключается в том, что материальные блага, которые мы ценим так высоко, на самом деле весьма дешёвы и могут быть заменены другим. Человек может потерять целое состояние, а потом нажать в несколько раз большее. Но когда утрачиваются вещи, которые даются нам бесплатно, они утрачиваются навсегда».

## Заключение

Учебная игра может и должна включать в себя то новое и прогрессивное, что появляется в учебной работе и практике. Новые тактические приемы и операции апробируются в играх в самых различных вариантах и сочетаниях задолго до того, как станут применяться в профессиональной деятельности.

Дидактическая игра – это аналог профессиональной культуры: чем она сложнее, тем глубже процесс становления профессионализма участников игры, тем богаче потенциал профессиональных возможностей данного человека. Увлекательная игра, обучающая принципам рациональной организации труда в профессии и дающая простор для самовыражения, удовлетворяет ее участников, стимулирует их самостоятельность и активность, потребность в приобретении знаний и навыков, необходимых в практической профессиональной деятельности. Вовлечение в игру, игровое освоение профессиональной деятельности на ее модели способствует системному, целостному осознанию профессии. Увлекательность игры облегчает процесс усвоения знаний, делает его менее драматичным. Получение новых знаний, осознание того, что в игре получены искомые результаты, вызывает эмоциональный подъем участников.



### **Используемая литература**

1. Кларин М. В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии. (Анализ зарубежного опыта) – Рига, НПЦ «Эксперимент», 2013.
2. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. – М.: Народное образование, 2013.
3. Педагогические технологии: Учеб.пособие для студентов педагогических специальностей / Под общ.ред. В.С.Кукушина. – М., 2014.
4. Чернилевский Д. В. Дидактические технологии в высшей школе: Учеб.пособие для вузов. – М., 2012.
5. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 2014.

РАСЧЕТНАЯ ВЕДОМОСТЬ

ФИРМА №1 «\_\_\_\_\_»

Направления инвестиций	Доходы	Расходы
Кредит		-----
Тур «Приумножаем капитал»		-----
«Обширные знания» 1-й вопрос 2-й вопрос 3-й вопрос 4-й вопрос 5-й вопрос		
«Каверзный вопрос» 1-й вопрос 2-й вопрос		
«Эрудит»		
«Наше дело – страховое дело»		
«Деньги любят счет»		
Всего условных единиц		
Возврат кредита	-----	
Страховой фонд		-----

Бухгалтер

\_\_\_\_\_  
(подпись)